

GAME MACHINE

Publication number: JP2002126161

Publication date: 2002-05-08

Inventor: KUSUMOTO YUKINORI

Applicant: SNK CORP

Classification:

- International: A63F5/04; A63F6/04; (IPC1-7): A63F5/04

- European:

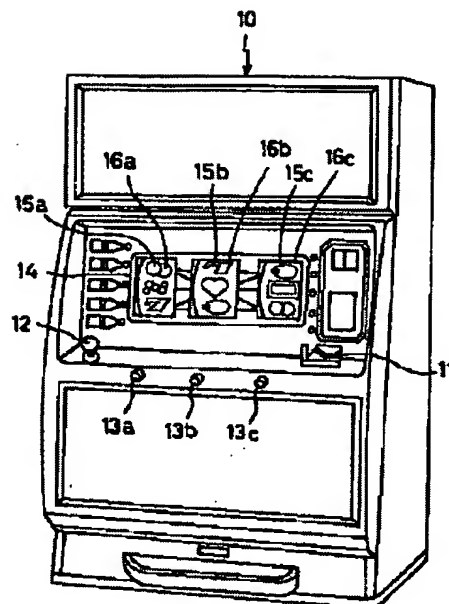
Application number: JP20000324600 20001024

Priority number(s): JP20000324600 20001024

Report a data error here

Abstract of JP2002126161

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game machine giving a further interest to a player by further increasing an enhanced feeling during a game, particularly during a CT and to expand a user group with this game machine. **SOLUTION:** The play portion of the game machine is strongly presented to allow some latitude in the game property of the game machine by adding variations to the reel portion of the game machine 10.



Data supplied from the *esp@cenet* database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-126161

(P2002-126161A)

(43) 公開日 平成14年5月8日(2002.5.8)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 1

5 1 2

F I

A 6 3 F 5/04

テーマコード(参考)

5 1 1 A

5 1 1 E

5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願2000-324600(P2000-324600)

(22) 出願日 平成12年10月24日(2000.10.24)

(71) 出願人 592062703

株式会社エス・エヌ・ケイ

大阪府吹田市江の木町1番6号

(72) 発明者 楠本 征則

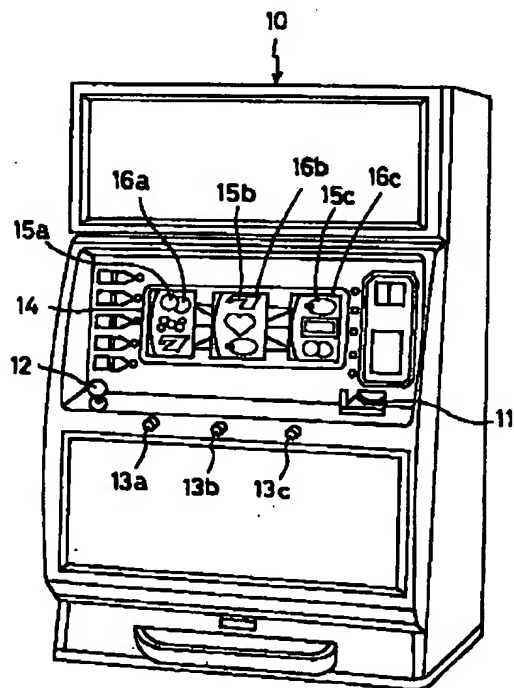
大阪市吹田市江の木町1番6号 株式会社
エス・エヌ・ケイ内

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技中、特にC T中の高揚感をより高めて、遊技者にとって一層面白みのある遊技機を提供するとともに、このような遊技機によってユーザ層の拡大を図ることにある。

【解決手段】 遊技機10のリール部分に変更を加えることによって、遊技機の遊びの部分を強力に演出して、遊技機のゲーム性に幅を持たせるようにする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 リールに表示された識別情報が特殊蛍光剤を含むものであり、チャンスタイム時に蛍光灯による照射に替えて又は加えてブラックライト照射を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項2】 識別情報が表示されたリールと、前記識別情報を照らす照明装置と、を有する遊技機において、前記識別情報は特殊蛍光剤を含むものであり、前記照明装置によるブラックライト照射をチャンスタイム時に行うことを特徴とする遊技機。

【請求項3】 複数の外リールと、前記外リールの内周に配置された内リールと、を有する遊技機において、前記複数の外リールのうち少なくとも1つは、チャンスタイム時に前記内リールが出現するようにスライド移動することを特徴とする遊技機。

【請求項4】 横方向に並列して整列してある複数の外リールと、前記外リールの内周に並列して整列された複数の内リールと、前記外リールを回転駆動せしめるとともに、前記内リールを前記外リールとは独立して回転せしめる駆動手段と、前記駆動手段を制御する駆動制御手段と、を有する遊技機において、前記外リールは、その整列方向に沿って往復移動可能なリール移動手段が備えられているものであって、前記複数の外リールのうち少なくとも2つは、チャンスタイム時において互いに離反するように前記整列方向に沿って移動して前記内リールが出現することを特徴とする遊技機。

【請求項5】 前記内リールに表示された識別情報は特殊蛍光剤を含むものであり、前記内リールが出現したときに、蛍光灯による照射に替えて又は加えてブラックライト照射を行うことを特徴とする請求項3又は4記載の遊技機。

【請求項6】 複数の識別情報が所定の識別情報の組合せとなったときに、更に、識別情報同士の色が変色することを特徴とする遊技機。

【請求項7】 複数の識別情報が表示された外リールと、前記外リールの内周に配置されて複数の識別情報が表示された内リールと、前記外リールを回転駆動せしめるとともに、前記内リールを前記外リールとは独立して回転せしめる駆動手段と、前記駆動手段を制御する駆動制御手段と、を備えた遊技機において、前記駆動制御手段は、前記外リールに表示された識別情報が所定の識別情報の組合せとなったときに、前記内リールの回転を開始するように制御することを特徴とする請求項6記載の遊技機。

【請求項8】 前記複数の識別情報のうち所定の識別情報は透明色を含むものであることを特徴とする請求項6又は7記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、スロットマシンやパチンコ機等の遊技機に関し、特に、リール部分に工夫を施した遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】スロットマシンやパチンコ機等では、図柄の組合せによって入賞態様を決定する方式が採られている。ここで、このような入賞態様は、遊技機内部のマイクロコンピュータの演算処理により定められている。

10 【0003】即ち、図柄（絵柄又は模様）が表示されたリールは一定周期で回転しているので、遊技者がその周期を読み取り、適当なタイミングでストップボタンを押すことにより所望の図柄となるようにリールをストップさせることができると考えられる。しかし、実際には、ストップボタンを押した時点から実際にリールが停止する時点までの時間（スベリ時間）は、マイクロコンピュータによって制御されているので一定の時間とはならない。

20 【0004】このため、遊技者は、特定の図柄を狙ってストップボタンを押したとしても、所望の図柄を入賞ライン上に出現させることができるとは限らず、熟練者が遊技した場合においても入賞率が極端に高くなるようなことを回避することができ、遊技者の熟練の度合いに拘らず略一定の入賞率（ペイアウト）が確保されるのである。

30 【0005】ここで、このような略一定の入賞率は、遊技機内部又は外部に備えられているマイクロコンピュータによる内部抽選システムによって実現される。内部抽選とは、コンピュータによる演算処理の結果によって、当たりとなる特定の図柄の組合せを成立させるか否かを行う機能のことをいう。

40 【0006】また、マイクロコンピュータによる内部抽選に当選して、入賞ライン上における図柄が特定の図柄の組合せとなったときには、チャンスタイム（CT）に突入する。このCT中においては、複数のリールのうち、いずれか又は全てのリールが制御されない状態になってスベリ時間が機械的に一定に保たれるので、遊技者の熟練による動体視力によって所望の図柄をストップさせることができる（目押し）。そして、ある所定のCT終了条件を満たすとCTは終了し、制御されていない状態だったリールの制御が再開される。（なお、CT中は払い戻されるメダルが増えるか、若しくは所有するメダルの枚数が減らない状態となる。）

【0007】

50 【発明が解決しようとする課題】しかしながら、CT中はリールの制御が解除されるので、「目押し」のテクニックに通じた熟練者にとっては有利な態勢となるが、一般遊技者（未熟者）にとっては所定の図柄の組合せを作ることが難しいために不利な態勢とも言え、一般遊技者のCTに対する焦燥感を与えて遊技の面白さを損なって

しまう。殊に、CT中は遊技者の高揚感が高まることとなるが、上手い具合にゲームが進まないと、高揚から焦燥への高低差は激しいものとなる。

【0008】また、通常時とCT時とは同じリールが使用されているのが一般的で、熟練者は通常時に遊技機のリール特性を把握してしまい、CTに突入しても、通常時に「目押し」のタイミングを把握してしまっているため、CT時の「目押し」テクニックも機械的なものになってしまい、ゲーム的観点からすると面白みに欠けるものとなる。

【0009】本発明は上記の点に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技中特にCT中の高揚感をより高めて、遊技者にとって一層面白みのある遊技機を提供するとともに、このような遊技機によってユーザ層の拡大を図ることにある。

【0010】

【課題を解決するための手段】以上のような目的を達成するために、本発明においては、遊技機のリール部分に変更を加えることによって、遊技機の遊びの部分を強力に演出して、遊技機のゲーム性に幅を持たせるようにしている。

【0011】より具体的には、本発明は以下の遊技機を提供する。

【0012】(1) リールに表示された識別情報が特殊蛍光剤を含むものであり、チャンスタイム時に蛍光灯による照射に替えて又は加えてブラックライト照射を行うことを特徴とする遊技機。

【0013】(2) 識別情報が表示されたリールと、前記識別情報を照らす照明装置と、を有する遊技機において、前記識別情報は特殊蛍光剤を含むものであり、前記照明装置によるブラックライト照射をチャンスタイム時に行うことを特徴とする遊技機。

【0014】ここで、「特殊蛍光剤」とは、ブラックライトの照射によって発光作用を呈する蛍光剤をいう。また、「チャンスタイム」(Chance Time:CT)とは、当たりとなる確率の高い遊技状態の時であり、例えば、当たりの識別情報組合せのうち、2つの識別情報が揃った状態などの時を示す。さらに、「識別情報」とは、リールに表示された絵柄又は模様(図柄)等の他の図柄と視覚によって識別可能な情報をいう。

【0015】本発明では、リールの制御が解除されて「目押し」のテクニックを要求されるチャンスタイム時に、ブラックライト照射を行うことによって、一層「目押し」をし易くする。具体的には、通常時に使用される照明装置(蛍光灯による照射)は、単にリールを照射して、リールに表示された識別情報を見易くするためだけのものであって、遊技者の視覚に与える刺激が乏しいものである。しかし、チャンスタイム時には、蛍光灯による照射に替えて又は加えてブラックライト照射を行うことによって、特殊蛍光剤を含む識別情報が際立って見え

るようになるので、「目押し」がし易くなるのである。

【0016】特に、ブラックライトのみの照射によってリールを投光することにより、識別情報が付されていないリール部分は暗色に、特殊蛍光剤を含む識別情報の部分は明色になるので、チャンスタイム時には、遊技者にとって識別情報の認識が容易になり一層「目押し」がし易くなる。

【0017】(3) 複数の外リールと、前記外リールの内周に配置された内リールと、を有する遊技機において、前記複数の外リールのうち少なくとも1つは、チャンスタイム時に前記内リールが出現するようにスライド移動することを特徴とする遊技機。

【0018】(4) 横方向に並列して整列してある複数の外リールと、前記外リールの内周に並列して整列された複数の内リールと、前記外リールを回転駆動せしめるとともに、前記内リールを前記外リールとは独立して回転せしめる駆動手段と、前記駆動手段を制御する駆動制御手段と、を有する遊技機において、前記外リールは、その整列方向に沿って往復移動可能なリール移動手段が備えられているものであって、前記複数の外リールのうち少なくとも2つは、チャンスタイム時に互いに離反するように前記整列方向に沿って移動して前記内リールが出現することを特徴とする遊技機。

【0019】このように、外リールが開いて内リールが出現することによって、内リールを演出用リールとして用いることができる。特に、内リールと外リールの識別情報を異なるものとすることによって、内リールによっても遊技を楽しむことができるという面白さを与えることができる。

【0020】なお、「駆動制御手段」によってリールの回転駆動を制御しているので、チャンスタイム時の内リールが出現したときに、内リールの回転を開始させるように制御することができる。

【0021】(5) 前記内リールに表示された識別情報は特殊蛍光剤を含むものであり、前記内リールが出現したときに、蛍光灯による照射に替えて又は加えてブラックライト照射を行うことを特徴とする(3)又は

(4)記載の遊技機。

【0022】このように、チャンスタイム時に出現する内リールに表示された識別情報を、ブラックライト照射によってより際立たせて認識し易くすることで、チャンスタイム時に要求される「目押し」がし易くなる。

【0023】(6) 複数の識別情報が所定の識別情報の組合せとなったときに、更に、識別情報同士の色が変色することを特徴とする遊技機。

【0024】(7) 複数の識別情報が表示された外リールと、前記外リールの内周に配置されて複数の識別情報が表示された内リールと、前記外リールを回転駆動せしめるとともに、前記内リールを前記外リールとは独立して回転せしめる駆動手段と、前記駆動手段を制御する

駆動制御手段と、を備えた遊技機において、前記駆動制御手段は、前記外リールに表示された識別情報が所定の識別情報の組合せとなったときに、前記内リールの回転を開始するように制御することを特徴とする(6)記載の遊技機。

【0025】(8) 前記複数の識別情報のうち所定の識別情報は透明色を含むものであることを特徴とする

(6)又は(7)記載の遊技機。

【0026】このように、識別情報の組合せに次いで識別情報同士の色が変色するようにすることによって、再抽選機能を演ずることができる。

【0027】ここで、再抽選機能とは、一般的には内部抽選によって大当たりを引いた後に確変大当たりと通常大当たりの抽選を行う機能のことを言い、この抽選は通常マイクロコンピュータによって行われるが、本発明においては、内リールの識別情報の組合せ方法によって再抽選を行うようにすることもでき、よりゲーム性を増すことができる。

【0028】

【発明の実施の形態】まず、本発明に係る遊技機の基本的な遊技方法について説明する。

【0029】図1は、本発明に係る遊技機の斜視図である。また、図2は図1におけるリール表示部14を拡大した正面図である。

【0030】遊技機10は、メダル投入口11と、スタートレバー12と、ストップボタン13a、13b、13cと、リール表示部14と、図柄表示窓15a、15b、15cと、が設けられている。そして、リール表示部14には、3つの縦長矩形の図柄表示窓15a～15cが並列して配置されており、各図柄表示窓15a～15cに対応するリール16a～16cの各々の外周の前面部分が表示されるように、3個のリール16a、16b、16cが回転自在に設けられている。

【0031】さらに、リール表示部14には入賞ライン8が設けられており、各入賞ラインの両端部には入賞有効ランプ22が配設されている。そして、図柄表示窓15a～15cの各々には、これに対応するリール16a～16cの各々につき3個の図柄が表示されてリール表示部14全体で9個の図柄が3行3列のマトリックス状に配置されることとなり、上中下の水平一直線で構成される3行、及び中央の図柄を通る斜め一直線で構成される2行の合計5行のライン上のいずれかに配置された図柄の組合せによって、入賞態様を示す。なお、入賞態様を示す入賞ラインを明確に表示するために、当該入賞ラインの端部にある入賞有効ランプ22が点灯する。

【0032】遊技者がメダル投入口11よりメダルを投入して、スタートレバー12を引くと、リール16a～16cがそれぞれ一斉に回転する。回転中のリールに表示されている図柄は瞬間的に図柄表示窓15a～15cから見る事ができる。遊技者がストップボタン13a

を押すと、所定のタイミングでリール16aの回転が停止し、13bを押すと16bが、13cを押すと16cの回転がそれぞれ停止する。

【0033】ここで、リールの停止条件である「スベリ時間」はマイクロコンピュータによって制御されており不確定的なものである。しかし、マイクロコンピュータによる演算処理の結果、内部抽選に当選すると、入賞ライン22上にある特定の図柄の組合せが構成され、このマイクロコンピュータによるスベリ時間の制御を中断し、スベリ時間が一定時間になるような制御をしない状態になって、CTに突入する。

【0034】図3は、リール16a～16cの図柄表示部を拡大して示す展開図である。入賞の図柄組合せには、「7-7-7」、「ベル-ベル-ベル」、「チェリー-チェリー-チェリー」等がある。例えば、所定のタイミングで図柄表示窓15a～15cの入賞ライン8上のいずれかに「7-7-7」の図柄組合せが構成された場合には、CTに突入してリールが制御をされない状態になる。

【0035】次に、CT時における本発明の好適な実施の形態について説明する。

【0036】

【発明の実施の形態1】図4は、第1の実施の形態に係るリール16a～16c部分を示す斜視図である。リール部分は、リール16a～16cと、これらを回転駆動するための駆動輪16、照明装置31及び33と、を有している。通常時においては、蛍光灯31が点灯しており、リールに表示された図柄及びその近辺を照射している。一方、照明装置33は消灯している状態にある。そして、この蛍光灯31による投光によって、リール部分を見易くしている。

【0037】ここでCTに突入すると、蛍光灯31が消灯し、ブラックライト33が点灯する。ある特定の図柄、例えば「7」には特殊蛍光剤が塗布されており、この特殊蛍光剤はブラックライトに反応するようになっている。特殊蛍光剤を含む「7」の部分はブラックライトに反応し明色となり、一方、特殊蛍光剤を含まない「7の外延」の部分はブラックライトに反応せず暗色になるので、「7」の部分が一層際立って見えるのである。

【0038】なお、CT中は、蛍光灯の照射に加えてブラックライト照射を行うことも可能である。この場合には、ブラックライトのみによる照射ほどの明暗差はでないが、「目押し」をし易くするという点では変わらない。

【0039】また、照明装置31及び33をインバータ式の照明装置としてもよい。このようにして、通常時には蛍光灯31及び33による照射を、CT時にはブラックライト31及び33による照射を行うこともできる。

【0040】

【発明の実施の形態2】図5は、第2の実施の形態に係

るリール部分を示す図である。図5(a)はリールの構成態様を示す斜視図、図5(b)は通常時におけるリールの配置を示す図、図5(c)はCT時におけるリールの配置を示す図である。

【0041】基本的なリールは図5(a)に示すように、外リール17と、その内周に外リールと同軸に配置された内リールと、で構成する。外リールに表示された図柄は、通常時において図柄表示窓から見る事ができるが、内リールに表示された絵柄は、外リールが移動して出現したCT時等に見ることができる。

【0042】このような構成を有するリールを、例えば3つのリールが並列して整列してある遊技機に用いた場合において、外リール-内リールを備えたリールは左右それぞれに配置され、外リールのみを備えたリールは中リール(真中のリール)に配置される。通常時においては図5(b)に示すように、遊技者は外リール17a~17cのみをリール表示部14から見る事ができる。しかしながら、外リール17aの内周にある内リール18a及び外リール17cの内周にある内リール18cについては遊技者が見ることができないように構成されている。

【0043】通常時からCTに突入したときには、外リール17a及び17cが互いに外側に整列方向に沿って移動する。外リール17a及び17cが外側に移動したときには、外リール17aの内周にあった内リール18a及び外リール17cの内周にあった内リール18cが出現し、遊技者は17a~17cの3つの大きなリールと、18a及び18cの2つの小さなリールと、の合計5つのリールをリール表示部14から見る事ができるのである。

【0044】このようにCT時にのみ表れるリール(内リール)によって、ゲーム性を増すことができる。

【0045】また、CT時にライトの点灯方式を異ならしめたり、内リールが出現するような構成として、一目にしてゲーム環境の変化を認識できる効果を演出することによって、CTに突入したことを知らせる報知手段としての機能をも果たすことができるのである。

【0046】

【発明の実施の形態3】図6は、第3の実施の形態に係るリール部分を示す図である。図6(a)はリールの構成態様を示す斜視図、図6(b)は外リール17の図柄の構成を示す図である。

【0047】外リール17には、図3に示されるような図柄が表示されており、その図柄のうちいずれか(或いは全部)が図6(b)に示すような構成態様を採っている。図6(b)に示すリールの図柄は、不透明な縁取り部45及び透明部47から構成されている。或いは、図6(c)に示すように、「チェリーの実の部分」を透明部分としてその外周を縁取り、「チェリーの葉」の部分を緑に着色した不透明部分46として構成してもよい。

そして外リールの外周面に表示された図柄の透明部47を介して、内リールの外周面に表示された図柄が観察できるようになっている。なお、外リール17の内周に外リール17と同軸に配置された内リール18の外周面には、赤・青・黄等のパターンより成る図柄が表示されている。

【0048】そして、このような外リール-内リールを有するリールが図1に示すような遊技機に配置される。

【0049】このような構成を有する本発明では、外リール17の図柄がある特定の組合せ、例えば「7-7-7」となったときに、内リールの回転が始まる。内リールに表示された図柄は、例えば「7」の文字を縁取った不透明部分とその不透明部分に囲まれた透明部47とで構成された「7」のうち、透明部47を介して観察することができる。そして、内リールの図柄の組合せが、例えば「赤-赤-赤」となったときには、通常の当たりのときに払い戻されるメダルの数より多くの数のメダルが払い戻される。或いは、外リールの図柄の組合せが、「7-ベル-チェリー」の如く、通常当たりとみなされないような組合せが実現したときでも、特別に当選したとすることとしてもよい。例えば、外リールの図柄「7」、「ベル」、「チェリー」を縁取る不透明部分をそれぞれ「赤」、「黄」、「赤」で着色した構成としたときに、「7」の透明部に内リールの「赤」が出現し、「ベル」の透明部に内リールの「黄」が出現し、「チェリー」の透明部に内リールの「赤」が出現したときには、特別に当選したとして、再挑戦機能に移行することとしてもよいのである。

【0050】なお、内リールの外周面を見易くするために、内リール内に照明装置を設けることもできる。或いは、外リールの図柄の縁取り部45に特殊蛍光剤を含ませてブラックライト照射することによって、図柄の認識性を向上することもできる。

【0051】

【発明の効果】このように本発明によれば、第1に、リールに表示された図柄に特殊蛍光剤を含ませ、チャンスタイム時にブラックライト照射を行うことによって、特殊蛍光剤の部分を際立たせることができるので、「目押し」がし易くなる。これによって、「目押し」が苦手であった遊戯者等にも遊戯を楽しませることができ、ユーザ層の拡大が図れることとなる。

【0052】第2に、リール部分に変更を加えて、チャンスタイム時に演出用の内リールを設けることによって、チャンスタイム時の遊戯者の高揚感をより一層刺激することができる。また、内リールによってもゲームを楽しめるという、ゲーム性の向上をももたらすことができることとなる。

【0053】第3に、不透明な図柄の内側に透明部を有する図柄を外リールに設け、外リールの絵柄の色を決定させる図柄を内リールに設けることによって、ゲーム性

の幅を増やすことができる。最抽選機能や再挑戦機能を持たせることによって、初心者でも気兼ねなく楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係る遊技機の斜視図である。

【図2】 図1におけるリール表示部を拡大した正面図である。

【図3】 リールの図柄表示部を拡大して示す展開図である。

【図4】 第1の実施の形態に係るリール部分を示す斜視図である。

【図5】 第2の実施の形態に係るリール部分を示す図である。

【図6】 第3の実施の形態に係るリール部分を示す図である。

【符号の説明】

8 入賞ライン

*

* 10 遊技機

11 メダル投入口

12 スタートレバー

13 a、13 b、13 c ストップボタン

14 リール表示部

15 a、15 b、15 c 図柄表示部

16 駆動輪

16 a、16 b、16 c リール

17 外リール

17 a、17 b、17 c 外リール

18 内リール

18 a、18 c 内リール

22 入賞有効ランプ

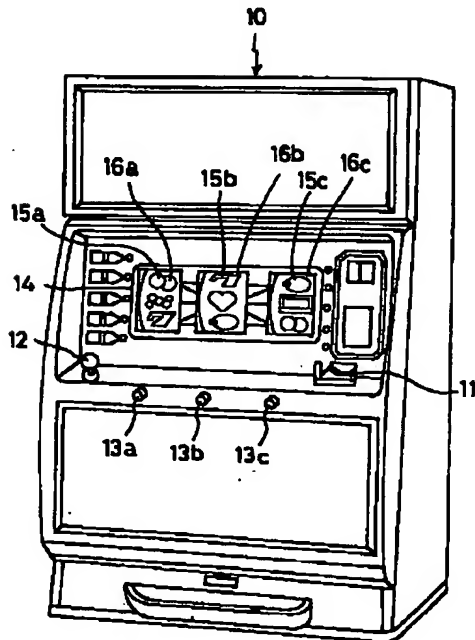
31、33 照明装置

45 縁取り部

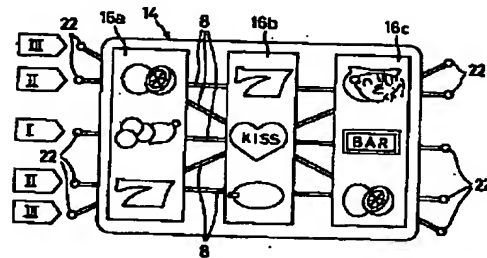
46 着色部（不透明部分）

47 透明部

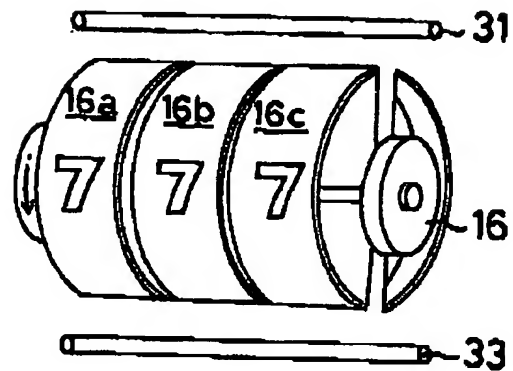
【図1】



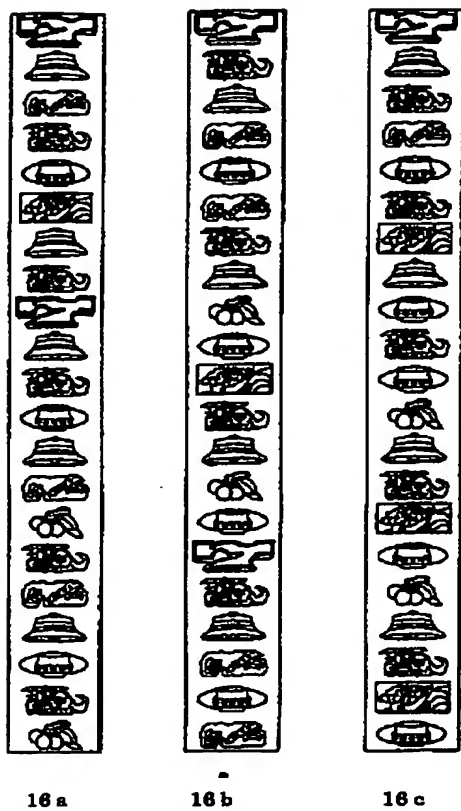
【図2】



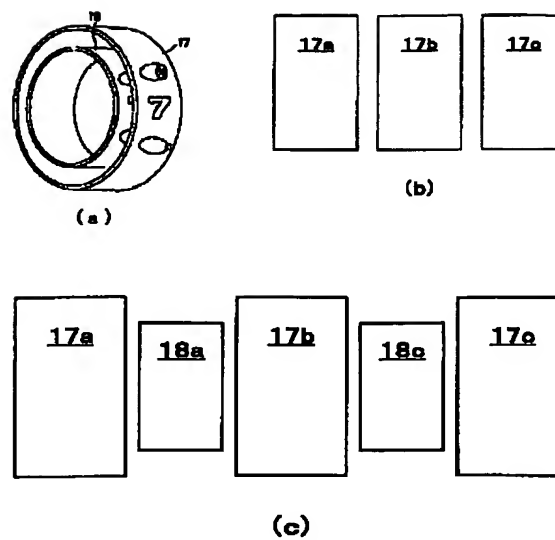
【図4】



【図3】



【図5】



【図6】

